

Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 Pada Materi Membandingkan Dua Bilangan

Warih¹, Aryo Andri Nugroho²
^{1,2} PGSD, Universitas PGRI Semarang
e-mail: warih3732@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk bertujuan melihat apakah penggunaan media ajar wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Jenis Penelitian ini menggunakan One Group Pre-Test Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah kelas IIA SDN Pedurungan Lor 01 Semarang dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik analisa yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji paired sample t test dengan menggunakan uji komogorow Smirnov dan Shapiro-wilk pada SPSS statistik 25. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 57,14 % sedangkan hasil Posttest mendapatkan rata-rata 76,07% serta berdasarkan analisa uji paired sample t-test diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sesuai dengan procedure taraf signifikansi 5%, yaitu $\alpha=0,05$ maka dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara hasil belajar mata pelajaran matematika pada data pretest dan posttest. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi membandingkan dua bilangan di sekolah dasar.

Kata kunci: *Wordwall, Hasil Belajar, Membandingkan Dua Bilangan*

Abstract

This research was conducted with the aim of seeing whether the use of wordwall teaching media has an effect on the learning outcomes of elementary school students. This type of research uses One Group Pre-Test Posttest Design. The population of this study was class IIA at SDN Pedurungan Lor 01 Semarang with a total of 28 students. The analysis techniques used include the normality test and paired sample t test using the Komogorow Smirnov and Shapiro-Wilk tests on SPSS statistics 25. The pretest results show an average value of 57.14% while the posttest results show an average of 76.07%. and based on the analysis of the paired sample t-test, it is known that the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, in accordance with the 5% significance level procedure, namely $\alpha = 0.05$, so it can be concluded that there is a clear difference between the results learning mathematics subjects on pretest and posttest data. Researchers concluded that the use of wall media had a significant influence on students' learning outcomes in the material of comparing two numbers in elementary school.

Keywords : *wordwall. Learning Outcomes, Comparing Twe Numbers*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses mengubah bentuk perilaku seseorang serta proses memahami pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, baik dalam konteks masyarakat ataupun Pendidikan (Rochmania & Restina, 2022). Guru atau pendidik begitu penting karena menjadai pendamping pada saat pembelajaran, mengarahhkan membangun potensi peserta didik di berbagai aspek, seperti potensi intelektual, keterampilan dan potensi lainnya. Selain berperan menjadi pembimbing, komunikasi dengan peserta didik dan antara guru dapat bermanfaat untuk mengamati suatu kegiatan pembelajaran. Memberi materi ketika pembelajaran yang dilakukan guru adalah potensi bagi peserta didik untuk mendapatkan prestasi dalam belajar. Sehingga terdapat komponen yang didapatkan peserta didik dapat menjadi hasil akhir dari proses pembelajaran dalam kegiatan belajar (festiawan, 2020). Berpikir secara kritis untuk memecahan masalah pada kemampuan berfikir secara lateral, kritis, sistematis, terutama ketika

memecahkan masalah. Matematika untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, dan sistematis. Matematika juga menjadi landasan bidang ilmu pengetahuan lain. Permasalahan tersebut membantu pendidik untuk berfikir bagaimana agar pembelajaran matematika yang dapat membuat senang peserta didik di sekolah, supaya tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. (mailiarni, 2020). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diberikan oleh Luther (2012 : 115) ber pendapat bahwa fungsi dari pendidik adalah untuk mengajar peserta didik berpikir kritis. dan berfikir intensif.

Pencapaian belajar merupakan kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah mendapat pembelajaran yang diberikan guru. Hasil belajar berperan penting untuk suatu kegiatan belajar mengajar sebab dengan hasil belajar tersebut guru bisa melihat bagaimana perkembangan pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik dalam usaha mencapai tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran berikutnya. (Wibowo et al., 2021). Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar memiliki keterkaitan erat terhadap capaian belajar. Untuk memperoleh capaian hasil belajar yang optimal, maka perlu media untuk menyampaikan materi saat kegiatan belajar mengajar. Digitalisasi seperti saat ini, banyak sekali manfaat media berupa teknologi yang mudah diakses melalui berbagai macam handphone, salah satunya bisa memanfaatkan website wordwall. Dalam hal tersebut peran utama adalah guru dan peserta didik. Memilih media yang baik maka pada saat proses pembelajaran pun akan berjalan dengan lancar.

Ketika pembelajaran matematika pada materi membandingkan dua bilangan, mayoritas besar peserta didik mendapat nilai dibawah standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) mengakibatkan hasil belajar kurang optimal. Ketika menyampaikan materi masih terlihat monoton serta dengan cara pembelajaran kurang bisa dipahami yang berdampak pada hasil belajar peserta didik Hal tersebut sejalan dengan diskusi peneliti Bersama wali kelas IIA SDN Pedurungan Lor 01 yang dilakukan ketika melakukan observasi, hasil belajar matematika peserta didik terlihat rendah terutama pada materi membandingkan dua bilangan. Dapat nilai ulangan harian, hanya sedikit peserta didik kelas IIA yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum, yang menetapkan kelulus jika nilai lebih dari 70. Hasil nilai ulangan harian menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar belum memadai dan berdasarkan di bawah target yang telah ditentukan, sehingga perlu di tingkatkan. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan kesulitan siswa pada saat memahami materi tersebut.

Menurut somayana, 2020 dalam jurnalyang di kutip oleh savira, (2022) adalah pencapaian yang telah didapatkan secara akademi melalui pemberian tugas dan partisipasi aktif peserta didik di kelas serta semua ujian berkontribusi untuk mendapatkan pencapaian belajar peserta didik tersebut. Proses pembelajaran diakhiri dengan mendapatkan dari hasil belajar yang didapat peserta didik. Pencapaian belajar diperoleh hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru. Guru mengajar diakhir dengan proses evaluasi dari hasil belajar. Peserta didik mendapat hasil belajar yang berupa akhir dari puncak proses belajar (savira : 2022). Dengan menggunakan inovasi penggunaan media wordwall yang digunakan guru ketika proses belajar mengajar pada khususnya pembelajaran matematika, yang akan bermanfaat untuk peserta didik ketika saat pembelajaran sedang berlangsung membuat lebih menarik bagi siswa. Hal tersebut bisa menunjang pencapaian belajar peserta didik yang memuaskan sehingga tuntas mendapatkan nilai yang memuaskan. Dengan menggunakan wordwall juga sudah dilengkapi dengan beberapa pilihan, seperti game, quis serta masih banyak pilihan.

Menurut Idzi'Layyinnati: 2021 dengan aplikasi website ini berguna untuk merancang media pembelajaran seperti mencocokkan, quis, dan lain sebagainya. Menarik lagi, penggunaan dapat membuat akses media yang telah dibuat secara daring, juga bisa didownload dan di print di kertas. Aplikasi ini memiliki beberapa template yang bisa dipakai dengan gratis sehingga pengguna bisa berganti template kegiatan lain dapat dengan mudah. Guru bisa menjadikan konten buatan sebagai tugas meskipun demikian, aplikasi wordwall ini mempunyai beberapa kekurangan diantaranya ketika saat membuat game atau soal akan membutuhkan waktu yang agak lama, harus menggunakan paket data dengan jaringan yang harus stabil. Selain kekurangan, aplikasi wordwall juga memiliki berbagai kelebihan selain untuk proses pembelajaran. Salah satunya mengakses aplikasi wordwall dapat diakses dengan menggunakan handphone. Sehingga bisa menjadi satu kelebihan untuk guru jika masih kesulitan dalam memakai laptop. Menurut pendapat (minarta, 2022) aplikasi wordwall ada beberapa fitur kirim permainan agar bisa dapat diakses ke

berbagai aplikasi, aplikasi ini dipakai oleh organisasi yang berasal dari Inggris, Visual Education Ltd. Aplikasi Wordwall dapat menjadi strategi untuk mengevaluasi pembelajaran karena terdapat beberapa tampilan yang menarik sehingga dapat memikat penggunanya.

Salah satu peneliti sebelumnya membuktikan bahwa aplikasi wordwall bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti Maghriroh (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media wordwall berhasil meningkatkan pembelajaran matematika. Dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar dari 75% menjadi 86,84%. Perbedaan antara penelitian ini dengan yang sebelumnya terletak pada subjek yang diteliti. Subjek peneliti ini adalah peserta didik kelas IIA SDN Pedurungan Lor 01 Semarang yang terfokus pada materi Membandingkan dua bilangan. Sedangkan subjek penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang yang terfokus terhadap mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, maka penulis memiliki ketertarikan untuk menguji penggunaan media wordwall untuk meningkatkan pencapaian pelajaran Matematika kelas IIA SDN Pedurungan Lor 01. Secara garis besar, pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media wordwall secara langsung.

Berdasarkan penjelasan dan hasil observasi di atas, penelitian pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikenal dengan aplikasi wordwall. Wordwall mudah diakses melalui situs <https://wordwall.net>. wordwall adalah salah satu platform pembelajaran yang memungkinkan guru membuat beberapa template pembelajaran yang dapat di desain berbentuk games (Rosdiani et al., 2021). aplikasi Wordwall ialah aplikasi permainan digital dapat berbasis jaringan yang menawarkan berbagai pilihan games dan quis yang bisa dipakai oleh guru untuk mengevaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Pendapat Lestari, (2021) aplikasi Wordwall berguna untuk bahan ajar, media pembelajaran, dan alat penelitian yang membuat senang untuk peserta didik. Permainan ini bisa dilakukan melalui smartphone serta laptop. Di aplikasi wordwall memiliki animasi, suara, gambar, dan aktivitas interaktif yang mampu menarik peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh satu variabel kepada variabel lain yang sedang di analisis. Menurut Sugiyono, (2019:16-17) Penelitian kuantitatif bisa berarti sebagai penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi sampel tertentu, dan Teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan dengan acak, dan perekapan data yang digunakan alat penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk melihat hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian ini memakai jenis desain tipe One Group Pretest-Posttest dengan melibatkan kelompok subjek tanpa di kasih tindakan kemudian kasih tindakan, serta selanjutnya mengobservasi hasil. (Sugiyono, 2019: 114) penelitian ini yaitu desain penelitian yang diberi tindakan. Dengan begitu hasil tindakan bisa diketahui dengan lebih tepat, karena bisa dibandingkan dengan kondisi yang ada, sebelum dan setelah diberikan tindakan. Sebagai bagian dari prosedur mengumpulkan data, instrument tes dipakai. Tes tersebut dipakai untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran matematika dengan memakai media belajar wordwall untuk mengukur dari penelitian ini. Test di gunakan berbentuk pilihan ganda, dengan jumlah 10 pertanyaan (bisa memilih jawaban A, B, dan C).

Penelitian ini dilakukan di kelas IIA SDN Pedurungan Lor 01 Semarang yang mengambil dengan mengukur tingkat keabsahan dan keterandalan instrumen serta analisis data hasil penelitian yang dilakukan menggunakan SPSS statistic 25. Teknik menganalisa yang dipakai pada penelitian ini dengan pengujian normalitas dan uji t sampel berpasangan. Pengujian normalitas dan uji t sampel berpasangan dilakukan menggunakan uji kolmogorow-smirnov dan shapiro-wilk sebab subjek penelitian ini sedikit berjumlah 28 peserta didik. Setelah menguji normalitas parametric dengan uji statistik parametric dan uji paired sample t test. Dimana untuk mendapatkan ada tidak pengaruh terhadap media belajar aplikasi wordwall terhadap hasil belajarnya menggunakan nilai pretest dan posttest peserta didik. Semua prosedur dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5 %, yaitu $\alpha = 0,05$. Untuk pengaruh penggunaan penggunaan media wordwall, umumnya bisa dilakukan melalui uji statistik seperti uji beda melihat signifikansi efektifitasnya yaitu dengan melihat KKM, melihat pengaruh dari hasil belajar, dan melihat

perbedaannya (Bastari, 2018). Namun, bisa juga dengan memperlihatkan kualitas dari suatu pembelajaran yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi membandingkan dua Bilangan, pemberian pretest dan postest dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar peserta didik dikelas IIA pada pelajaran Matematika SDN Pedurungan Lor 01. Data perolehan hasil dari pretest dan postest sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Postest

	Pretest	Postest
Nilai terendah	30	50
Nilai tertinggi	80	100
Rata-rata	57,14	76,07

Berdasarkan data pada table 1 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas II A terhadap pelajaran Matematika materi membandingkan dua bilangan sebelum diberi perlakuan rata-rata pretest yaitu 57,14 dengan nilai paling tinggi 80 sedangkan nilai rendah 30. pada saat diberikan tindakan, diperoleh nilai rata-rata postest yaitu 76,07 dengan nilai paling tinggi 100 sedangkan nilai rendah mendapatkan nilai 50.maka setelah mendapat tindakan dengan menggunakan wordwall menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas II A mengalami peningkatan. Sebelum melakukan uji hipotesis, pertama-tama perlu melakukan uji normalitas data untuk melihat data yang digunakan berdistribusi normal atau tidaknya. Data yang diuji normalitas ialah data pretest dan postest. Uji normalitas yang digunakan dengan memakai uji kolmogorow smirnov dan shapiro-wilk jika sig. > α 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji normalitas ini dipakai dengan menggunakan IBM SPSS statistic.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Tests of normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_test	.192	28	.009	.937	28	.093
Post_test	.199	28	.006	.933	28	.075

a. Lilliefors Significance Correction

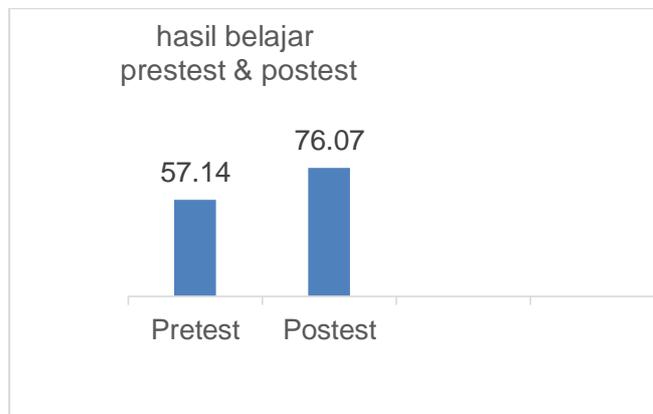
Sumber : data Hasil Penelitian, 2024

Pada hasil uji normalitas di tabel 1, di atas menunjukkan bahwa data peneliti uji normalitas signifikan dengan nilai pretest , 093 serta postest mendapat nilai Sig. ialah , 075 Berdasarkan pengolahan data hasil belajar pretest – postest dengan menggunakan analisa Uji shapiro-Wilk dimana jika nilai signifikan \geq 0,05, maka bisa menyimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Tabel 3. hasil uji-T

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_test - Post_test	-18.92857	9.16486	1.73200	-22.48233	-15.37481	-10.929	27	.000

Pada hasil uji-t menggunakan Paired sample Test diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, Maka bisa menyimpulkan bahwa mendapat perbedaan nyata antara hasil belajar mata pelajaran matematika terhadap data pretest dan posttest.



Grafik 1. Perbandingan dari hasil pretest dan posttest

Berdasar hasil uji normalitas dan uji paired sampel test, bahwa hasil hasil belajar peserta didik terhadap materi membandingkan dua bilangan dari sebelum dan sesudah memakai media belajar aplikasi wordwall mempunyai pengaruh yang signifikan seperti yang telah dijelaskan diawal. Peneliti ini sejalan terhadap penelitian yang dilakukan oleh khofifah dan Trisni (2022) dalam study yang berjudul 'Pengaruh Penggunaan Media wordwall quizz kepada hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar' yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quizz dipakai peserta didik aktif serta tertarik ketika ikut kegiatan pembelajaran. Peserta didik secara aktif untuk menyampaikan pendapat di depan kelas atau selama diskusi bersama teman kelompok, untuk meningkatkan interaksi antara teman sehingga terjadi kephahaman dari materi diajar berdampak terhadap meningkatnya hasil belajar.

Pembahasan

Media belajar ialah salah satu faktor yang penting untuk dunia Pendidikan. Penggunaan media yang sesuai bisa mendapatkan hasil yang baik untuk peserta didik pada materi yang dipelajari Mardhiah dan Akbar (2018), menyatakan bahwa, berdasarkan pendapat Tobamba, dan rekan rekan (2019) media ialah alat yang dipakai oleh para pendidik untuk melakukan proses belajar mengajar. Selain itu menurut Audia, dkk (2021) media pembelajaran ialah alat untuk mempermudah penyampaian materi pada kegiatan belajar.

Aplikasi wordwall ialah tipe media belajar interaktif berbentuk permainan yang dapat diakses secara daring melalui wordwall. Dengan penampilan yang menarik dan variative, yang nanti akan dijawab peserta didik, sehingga bisa mendorong peserta didik (Sari & Yurza, 2021). dengan menggunakan aplikasi wordwall peserta didik bisa mengerjakan tugas secara berulang ketika salah menjawab soal atau gagal terhadap tantangan hingga mendapat nilai yang maksimal. Template di aplikasi ini juga berbagai macam. Peserta didik akan menjawab soal yang ada pada aplikasi wordwall bisa melihat jawaban yang sudah dipilih benar atau salah melalui klik pada opsi 'tampilkan jawaban'. Selain itu peserta didik bisa dapat mengetahui nilai secara langsung yang telah di dapat dan bisa mengetahui peringkat yang didapatkan melalui klik pada papan peringkat. Peringkat tertinggi didapaat berdasar kecepatan dan akurasi ketika melewati tantangan dengan menjawab soal benar gandasari & pramudiani (2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan media wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II A sangat berpengaruh. Hal ini bisa dilihat dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang di lakukan oleh peserta didik ketika menjawab soal. Pembelajaran yang memanfaatkan media wordwall bisa menggunakan quis. peserta didik aktif ketika menjawab soal yang diberikan oleh guru. sehingga suasana belajar mengajar lebih aktif. Pada saat pembelajaran dengan memakai media wordwall berjalan dengan baik, jika sebelumnya

pada pembelajaran Matematika peserta didik lebih sering melakukan pembelajaran dengan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi ataupun dengan melihat video yang di tampilkan oleh guru. Tetapi, ketika menggunakan media wordwall peserta didik menjadi lebih aktif pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain itu, hal tersebut karena pada media wordwall peserta didik di tuntut agar dapat membangun pengetahuannya melalui proses menemukan alternative dari penyelesaian masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari yaitu mengenai membandingkan dua bilangan melalui pengamatan berdasarkan media wordwall.

Melalui pembelajaran dengan menggunakan media wordwall ini, jika awalnya peserta didik pasif untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya, maka dengan melalui media wordwall, peserta didik terpancing untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep materi yang sedang dipelajarinya sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Hal itu sejalan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan mengenai membandingkan dua bilangan dengan memakai media wordwall hasil belajar peserta didik kelas II A SDN Pedurungan Lor 01 diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa menggunakan media wordwall sangat berpengaruh pada hasil belajar Matematika kelas II A SDN Pedurungan Lor 01. Maka tujuan peneliti sudah tercapai yaitu peneliti telah membuktikan bahwa dengan menggunakan media wordwall secara signifikan terhadap pencapaian belajar peserta didik kelas II A pada pelajaran Matematika di SDN Pedurungan Lor 01 kota Semarang. Pengaruh media belajar wordwall terhadap hasil belajar dapat dilihat dari bagaimana aktifitas belajar peserta didik dalam pembelajaran. dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media wordwall memberi dampak positif kepada minat belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi, Rizki (2021:5), yang menyebutkan bahwa media permainan edukasi bisa meningkatkan motivasi untuk belajar peserta didik terhadap hasil penggunaan media game bisa meningkatkan motivasi belajar dapat meningkat dari 72 % ketika siklus 1 menjadi 84 % ketika siklus 2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Peneliti Susilawati (2017) menunjukkan bahwa media permainan bisa meningkatkan dorongan untuk belajar dari 50,20% ketika siklus 1 menjadi 71,87% ketika siklus 2. Serta menurut Khairunisa (2021), penggunaan gamefikasi online menggunakan wordwall mempunyai hasil cukup baik untuk meningkatkan pemahaman materi belajar. Peneliti yang melakukan berkata bahwa dengan aplikasi wordwall telah membuktikan bisa meningkatkan dorongan untuk belajar peserta didik. Peneliti Nisa & Renoningtyas (2021), ketika penelitian tersebut menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi wordwall terbukti efektif ketika di pakai di dalam pembelajaran sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti yang dilakukan di SDN Pedurungan Lor 01 Semarang maka bisa menyimpulkan dengan menggunakan media belajar wordwall bisa memengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Aplikasi ini bisa digunakan untuk media bantu bagi guru untuk proses pembelajaran supaya siswa menjadi termotivasi, bisa aktif, dan antusias ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat menjadikan sebuah inovasi bagi guru sehingga lebih inovatif dan tepat ketika memilih media pembelajaran.

Peneliti dapat menjelaskan dengan menggunakan media aplikasi wordwall bisa berpengaruh terhadap hasil pretest dan posttest. Dimana kedua hal itu dapat mengalami peningkatan yang signifikan. ketika melakukan pretest mendapatkan nilai rata-rata 57,14% di antara 28 peserta didik sebelum mendapatkan tindakan serta hasil posttest mendapatkan rata-rata mencapai 76,07 % dari 28 peserta didik setelah diberikan tindakan khusus. Sehingga dengan menggunakan media belajar wordwall bisa memengaruhi pencapaian belajar peserta didik pada khusus mata pelajaran matematika. Penelitian ini menunjukkan bahwa, bisa menjadi rujukan untuk melakukan pembelajaran yang menarik minat dan efisien bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. In 2020.
<https://osf.io/mpng9/download>

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Webside (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Pacitan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32
- Khairunisa, Y. (2021). emanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran. Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SD N 01 Tanah baya Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Maghriroh, K. (2018). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal profesi Keguruan*, 4(1), 64-70
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. p. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS : Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199.
- Nisa, S.F., & Renoningtyas, N. (2021) Pengguna media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Peserta didik Terhadap Pembelajaran Tematik di sekolah dasar .
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Vdeo Animasi terhadap Proses Berfikir kreatif siswa sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3), 3435-3444
- Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, s. (2021). Pelatihan memakai Game Edukasi Wordwall untuk Guru di Kelurahan Keraton. 2(2), 247-255.
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372-380.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Factor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar siswa. *Jurnal ilmiah Aquinas*, 4(1), 60-64..